

【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数種類のシンボルが表示される第1の表示装置を備え、該表示装置に表示されたシンボルの組み合わせが揃うと入賞し、入賞に応じた遊技価値の付与がなされる遊技機であって、

制御装置を備え、

前記制御装置は、特定シンボルを含むシンボルの組み合わせまたはシンボルの特定の組み合わせが第1の表示装置に表示された表示回数を記憶する記憶部と、

前記記憶部に記憶された表示回数が規定回数以上か否かを判断する判断部と、

前記判断部で前記規定回数以上表示されたと判断された場合には、報償を付与する信号を発生する信号発生部とからなることを特徴とする遊技機。

【請求項2】 前記制御装置は、前記規定回数を決定する抽選部を備えることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項3】 前記制御装置は、前記特定シンボル、または前記シンボルの特定の組み合わせを決定することを特徴とする請求項1または2記載の遊技機。

【請求項4】 前記制御装置は、ゲームの回数を計数する計数部を備え、予め定められたゲームの回数と前記計数部で計数されたゲームの回数とを比較し、前記計数されたゲームの回数の方が大きい場合には、前記規定回数以上表示されたと判断しないことを特徴とする請求項1から3のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項5】 前記シンボルの特定の組み合わせは、役のシンボルの組み合わせであることを特徴とする請求項1から4のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項6】 前記シンボルの特定の組み合わせは、役以外のシンボルの組み合わせであることを特徴とする請求項1から4のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項7】 前記シンボルの特定の組み合わせは、役を構成するシンボルの組み合わせとは1つだけ異なるシンボルで構成されているシンボル組み合わせであることを特徴とする請求項6記載の遊技機。

【請求項8】 前記報償は、特定の遊技が開始できることを特徴とする請求項1から7のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項9】 前記報償は、新たに遊技価値を賭けることなく次ゲームができることを特徴とする請求項1から7のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項10】 前記報償は、遊技価値が付与されることを特徴とする請求項1から7のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項11】 前記報償は、前記抽選部が、役に入賞するための権利を次ゲームで付与することを特徴とする請求項1から7のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項12】 入賞するシンボルを予め内部抽選で決定する遊技機であって、

前記報償は前記内部抽選の結果を次ゲームで付与することを特徴とする請求項1から7のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項13】 前記記憶部に記憶された前記表示回数を、第1の表示装置若しくは第2の表示装置に表示することを特徴とする請求項1から7のいずれか1項に記載の遊技機。

【請求項14】 それぞれの複数の図柄が外周面に設けられた複数のリールを回転させ、各リールの停止によって決まる入賞ライン上の図柄の並びによって当選役を決定する遊技機において、

前記入賞ライン上に所定の図柄が並んだ場合、その並んだ回数を表示する回数表示手段と、

前記回数表示手段による表示が所定の数に達した場合、前記所定の図柄に応じた種類の遊技を開始する制御を行う制御手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項15】 それぞれ複数の図柄が外周面に設けられた複数のリールを回転させ、各リールの停止によって決まる入賞ライン上の図柄の並びによって当選役を決定する遊技機において、

前記入賞ライン上に所定の当選役に対応する図柄が並んだ場合、その並んだ回数を表示する回数表示手段と、

前記回数表示手段による表示が所定の数に達した場合、前記当選役に応じた種類の遊技を開始する制御を行う制御手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【請求項16】 前記制御手段は、前記当選役に応じた種類の遊技として、再遊技を設定することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項17】 前記再遊技の期間は、前記当選役の種類に応じて設定されることを特徴とする請求項2記載の遊技機。

【請求項18】 前記制御手段は、前記当選役に応じた種類の遊技として、前記当選役が再度出現する確率が高くなるよう制御することを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項19】 前記回数表示手段は、前記回数の表示が所定数に達した段階でその表示を全て消すことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項20】 前記回数表示手段は、前記回数の表示が所定数に達した段階でその表示の一部を消すことを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【請求項21】 それぞれ複数の図柄が外周面に設けられた複数のリールを回転させ、各リールの停止によって決まる入賞ライン上の図柄の並びによって当選役を決定する遊技機において、

前記入賞ライン上に所定の図柄が並んだ場合、その並んだ回数を表示する回数表示手段と、

前記回数表示手段による表示が所定の数に達した場合、前記所定の図柄に応じた種類の遊技を開始する制御を行う制御手段とを備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、例えばスロットマシン、ポーカーゲームマシン等のリールやディスプレイにシンボルが表示され、表示の結果によりメダルの配当等の遊技価値の付与が行われる遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】一般に、遊技機としては、スロットマシンやポーカーゲームマシン等のように、メダルや現金を賭け、表示装置に表示されたシンボルの表示結果に応じて遊技者にメダルや現金の配当があるものが広く知られている。

【0003】これらの遊技機においては、通常は、遊技の結果として、「勝ち」若しくは「当たり」、「負け」若しくは「はずれ」または「引き分け」若しくは「リプレイ」があり、「勝ち」若しくは「当たり」の場合にのみ、表示されたシンボルまたはシンボルの組み合わせである役に応じた配当が支払われるようになっている。

【0004】スロットマシンは、円柱状の外周面に複数種類のシンボルが記された複数個のリールと、リールを表示する表示窓と、ゲームを開始するためのスタートレバーを備えるものがある。また、物理的なリールに代えて、画像装置に表示されるシンボルが切り替わるようにしたビデオ式スロットマシンがある。これらのスロットマシンでは、遊技者からは一つの窓を介して一つの表示列に例えば3個の図柄がみえるようになっている。

【0005】各表示列の図柄を横切る例えば横3本と斜め2本の線は入賞ラインと呼ばれる。遊技者がメダルを投入すると、投入したメダル枚数に応じた数の入賞ラインが有効となる。遊技者がスタートレバーを押下けると全リールが一斉に回転し、一定時間が経つと各リールが各々停止する。そして、有効な入賞ラインに役のシンボルが揃って停止すると、役が成立して入賞となる。これにより遊技者は成立した役に応じた配当を獲得することができ、メダルを再び投入すれば、次のゲームを開始することができる。

【0006】最近のスロットマシンにおいては、スタートレバーを操作したことを契機として抽選を行い、抽選結果に基づいて、図柄が表示されるものが一般的となってきた。

【0007】さらに、スロットマシンの中には、各表示列に対応したストップボタンを備えるものがある。これは、抽選結果のみならず、さらに、遊技者がストップボタンを押すタイミングにより、表示結果が変わるものである。

【0008】また、スロットマシンでは、遊技者の興味を高めるべく、通常のゲームのほかに、特に「大当たり」に相当する「ボーナスゲーム」を備えるものがある。

【0009】ボーナスゲームには、例えば、ボーナスシ

ンボルが入賞ラインに揃うとボーナスの配当を獲得する権利が与えられるが、その後、サブゲームがおこなわれ、サブゲームで規定する条件を満たすことができた場合、ボーナスの配当を得られるものや、メダルを新たに賭けることなく数回ゲームができるフリーゲーム獲得などがある。サブゲームとしては、ワイルドシンボル、例えばバンカーの図柄を表示させた後、金庫の図柄が表示できるものなどである。ボーナスゲーム時は、画面上にダイスが現れ、ダイスの目により、配当が決まるものなどがある。また、ボーナスの権利がある場合に、そのボーナスを取得できなかったときには、そのボーナス配当が積み残しされ、その後のボーナス取得者に、前のボーナスゲームの配当を加算して払い出されるような、プログレッシブゲームの等のジャックポット（大量払い出し）ゲームがある。

【0010】特に、スロットマシンの中でストップボタンを備えるもののなかには、ボーナスゲームのなかには、「ビッグボーナスゲーム」というものがある。これは、ボーナスシンボルの図柄の組み合わせが揃って入賞した後のゲームが所定の条件が満了するまでに、中当たりに相当する「レギュラーボーナス賞」及び小当たりに相当する「小役賞」の当選確率が高くなるものである。「レギュラーボーナス賞」とは、例えばBAR-BAR-BARの図柄が揃った際に、入賞確率が極めて高い「ジャックゲーム」を行える賞である。「ジャックゲーム」とは、内部抽選によって、1つの賞かはずれのいずれかが抽選されるゲームをいう。「ジャックゲーム」は通常12ゲームか入賞8回のいずれか早いほうがなされたときに終了する。このような当選確率の高い遊技が所定遊技数（例えば最大30回）終了するか、またはレギュラーボーナス入賞が所定回数（例えば3回）発生すると、「ビッグボーナスゲーム」は終了し通常の遊技状態に戻る。

【0011】このような「ビッグボーナスゲーム」により、一般に、遊技者は、400〜600枚程度のメダルを獲得することができる。つまり、遊技結果が「大当たり」に当選すれば、遊技者は、通常の遊技より多くのメダルを獲得し得るようになる。これにより、「ビッグボーナスゲーム」を実施する遊技機では、より多くのメダル獲得を目標とする遊技者の興味を高められる。

【0012】ストップボタンを備えたスロットマシンでは、このほか、当選した特定の賞に関連した情報を常に遊技者に報知する「報知ゲーム」等によりメダルを獲得しやすくなったものもあるが、これらは、すべて入賞した場合のみ遊技者が利益を得られるものである。

【0013】また、ビデオゲーム機の中には、このほかに、テーブルゲームのポーカーゲームマシンやブラックジャックゲームマシンがある。

【0014】これらビデオゲームは、いずれも、従来からのカードゲームをそのまま機械にしたものであり、既

存の役が、既存の配当に応じて支払われるものであった。

【0015】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、このような遊技機においては、ゲームに当たりや勝ちにならないと配当がなされず、また、報償も得られないため、運が悪い遊技者は、長時間ゲームを続けても負けやはずれが多いためゲームの興味が殺がれてしまう。特に、リールストップボタンを備えた遊技機では、初心者等は、内部抽選で当選していても入賞することができずに、メダルを浪費するのみにとどまってしまう。また、現れにくい特定のシンボルが1枚表示されたとしても報償は得られたものではなく、入賞ではないが、内部抽選が当選した時に当選役の図柄が1枚だけ揃わないことが、複数回表示されたとしても何も報償を得られるものが存在していなかった。

【0016】しかも、カードによるビデオゲームマシンでのゲームは、従来のゲームの規則に則った役や配当のみで、遊技者の興味が欠いたものとなっていた。

【0017】このような遊技機においては、上記のような惜しいゲームが頻出しても、何ら救済がされないため、特に初心者にとって、その遊技機のゲームのおもしろみを味わうことができない状態でもあった。

【0018】さらに、従来のこのような遊技機において、遊技を始めてから役が入賞した回数を表示する機能は設けられていない。すなわち、いままでの遊技で、遊技者がどれだけ役に入賞したのかを把握する手段はなく、単にある遊技での入賞か否かによってメダルの獲得枚数や遊技条件が決まっている。このため、例えば多く入賞した人や長時間遊技を行った人であっても、入賞回数の少ない人や始めたばかりの人と同じ条件で遊技を行うことになり、単調な流れになってしまう。

【0019】

【課題を解決するための手段】本発明は、このような課題を解決するために成されたものである。すなわち、本発明は、複数種類のシンボルが表示される第1の表示装置を備え、この表示装置に表示されたシンボルの組み合わせが揃うと入賞し、入賞に応じた遊技価値の付与がなされる遊技機であって、制御装置を備えており、この制御装置として、特定シンボルを含むシンボルの組み合わせまたはシンボルの特定の組み合わせが第1の表示装置に表示された表示回数を記憶する記憶部と、記憶部に記憶された表示回数が規定回数以上か否かを判断する判断部と、判断部で前記規定回数以上表示されたと判断された場合には、報償を付与する信号を発生する信号発生部とを備えているものである。

【0020】このような本発明では、特定シンボルを含むシンボルの組み合わせまたはシンボルの特定の組み合わせが第1の表示装置に表示された回数を記憶しておき、この回数が規定回数以上になった場合には報償を付

与するため、遊技者は特定のシンボルを含むシンボルの組み合わせまたは所定のシンボルの組み合わせになる回数を蓄積する楽しみや、遊技を続ける楽しみが増えるようになる。これにより、特定のシンボルが第1の表示装置に1つ以上表示されることで報償を受けられることの楽しみが増えることとなる。また、表示回数を表示することによって遊技者に提供することにより、報償を得られるにはどれくらいであるかが遊技者は知ることができるため、遊技に集中することができる。

10 【0021】また、本発明の遊技機における制御装置は、規定回数を決定する抽選部を備えている。このような本発明では、規定回数を抽選により決定することで、満足する条件の困難性の難易度が変わり、緊張感を味わえる楽しみがますますになる。

【0022】また、本発明の遊技機における制御装置は、特定シンボルまたはシンボルの特定の組み合わせを決定するものでもある。このような本発明では、シンボルまたはシンボルの組み合わせにすることで、変化に富んだゲームが楽しめるようになる。

20 【0023】また、本発明の遊技機における制御装置は、ゲームの回数を計数する計数部を備え、予め定められたゲームの回数と計数部で計数されたゲームの回数とを比較し、計数されたゲームの回数の方が大きい場合には、規定回数以上表示されたと判断しないことを特徴とする。このような本発明では、定められたゲーム回数（例えば30ゲーム）中に定められた表示が規定表示回数（例えば5回）なされない場合は報償を得られないことにより、緊張感がますますになる。

30 【0024】また、本発明は、シンボルの特定の組み合わせが役のシンボルの組み合わせであることを特徴とする。このような本発明では、遊技を続ける間に役のシンボルの組み合わせが揃った回数を把握でき、遊技を続けていく楽しみが増すようになる。

40 【0025】また、本発明は、シンボルの特定の組み合わせが役以外のシンボルの組み合わせであったり、役を構成するシンボルの組み合わせとは1つだけ異なるシンボルで構成されるシンボルの組み合わせであることを特徴とする。ここで、役とはシンボルの組み合わせのうち遊技価値を与えるものをいう。このような本発明では、組み合わせが役以外であるときに、惜しいゲームが頻出した際にも、救済されるため遊技が続ける意欲がわき、また、遊技者が努力に報いるような利益を得たような充足感も得られるものとなる。

【0026】また、本発明は、報償として特定の遊技を開始できるものであることを特徴とする。このような本発明では、報償が、特定の遊技ができることにより、直接入賞した際に得られるような配当とは別のゲームを行える楽しみがわく。

【0027】また、本発明は、報償として新たに遊技価値を賭けることなく次ゲームができることを特徴とす

る。このように遊技価値を賭けることのないフリーゲームやプレイ等を行うことができれば、また、役に入賞するための権利を付与したり、内部抽選の結果を遊技者に付与することで、間接的ではあるが、結果として所持メダルや現金を増やすことができるものとなる。

【0028】また、本発明は、報償として遊技価値が付与されることを特徴とする。これにより、長時間遊技を続けていく楽しみが増すようになる。

【0029】また、本発明は、報償として、抽選部が役に入賞するための権利を次ゲームで付与するものである。これにより、次ゲームでの入賞確率が高まって遊技を長く続けていく楽しみが増すようになる。

【0030】また、本発明は、入賞するシンボルを予め内部抽選で決定する遊技機であって、報償としてその内部抽選の結果を次ゲームで付与することを特徴とする。ここで、内部抽選により抽選されたものを当選、当選後、所定のシンボルの組み合わせが揃った場合を入賞という。このような本発明では、同じ内部抽選の結果が次ゲームで付与されるため、遊技を継続して楽しむ興味がわくようになる。

【0031】また、本発明は、記憶部に記憶された表示回数を、第1の表示装置若しくは第2の表示装置に表示するものである。ここで、第1の表示装置とは、例えばリールユニットのような特定のシンボルを表示する窓やブラウン管、液晶等のディスプレイをいい、第2の表示装置とは、例えば液晶や7セグメント、LEDのような表示装置をいう。このような本発明では、表示回数表示によって視覚的に特定のシンボルの組み合わせ回数を把握できるようになる。

【0032】また、本発明は、それぞれ複数の図柄が外周面に設けられた複数のリールを回転させ、各リールの停止によって決まる入賞ライン上の図柄の並びによって当選役を決定する遊技機において、入賞ライン上に所定の当選役に対応する図柄が並んだ場合、その並んだ回数を表示する回数表示手段と、回数表示手段による表示が所定の数に達した場合、当選役に応じた種類の遊技を開始する制御を行う制御手段とを備えている。

【0033】このような本発明では、入賞ライン上に所定の当選役に対応する図柄が並んだ場合に、その並んだ回数すなわち所定の当選役に入賞した回数が回数表示手段によって表示されることから、遊技者は、いままでどのくらい所定の当選役に入賞したかを把握することができる。また、その回数が所定の数に達した場合、当選役に応じた種類の遊技（例えば、再遊技、ボーナスゲーム）を行うよう制御手段で制御することから、遊技者は所定の当選役の入賞回数を蓄積する楽しみ、遊技を続ける楽しみが増えるようになる。

【0034】また、本発明は、制御手段によって当選役に応じた種類の遊技として再遊技を設定することを特徴とする。これにより、次の遊技をもう一度行うことがで

き長時間遊技を行う楽しみが増すようになる。

【0035】また、本発明は、再遊技の期間を当選役に応じて設定するものである。これにより、当選役に応じて再遊技の期間が変わり、変化に富んだ遊技を楽しめるようになる。

【0036】また、本発明は、制御手段により当選役に応じた種類の遊技として、当選役が再度出現する確率を高くするよう制御するものである。これにより、遊技を続けていく楽しみが増すようになる。

10 【0037】また、本発明は、回数表示手段によって回数の表示を所定数に達した段階で全て消すことを特徴とする。これにより、表示回数を増やす楽しみを新たに与えることができるようになる。

【0038】また、本発明は、回数表示手段によって回数の表示を所定数に達した段階で一部消すことを特徴とする。これにより、所定数に達した後に全て最初からやり直ししなくても済むようになり、遊技を継続して行う楽しみが増すようになる。

20 【0039】また、本発明は、それぞれ複数の図柄が外周面に設けられた複数のリールを回転させ、各リールの停止によって決まる入賞ライン上の図柄の並びによって当選役を決定する遊技機において、入賞ライン上に所定の図柄が並んだ場合、その並んだ回数を表示する回数表示手段と、回数表示手段による表示が所定の数に達した場合、前記所定の図柄に応じた種類の遊技を開始する制御を行う制御手段とを備えることを特徴とする遊技機である。このような本発明では、入賞ライン上に所定の図柄が並んだ回数を回数表示手段に表示するため、いままでの遊技で所定の図柄が何回入賞ライン上に揃ったかを把握でき、またその表示が所定回数に達した段階でその図柄に応じた種類の遊技を開始できるため、長時間遊技を行う場合の楽しみが増すようになる。

【0040】

【発明の実施の形態】（できれば、パチスロでないスロットマシンやボーカゲームマシンをいいたいのですが。特許2882771等を参考にしてください。）以下、図面に基づき本発明に係る遊技機について説明する。ただし、ここでは、本発明をパチスロ機に適用した場合を例に挙げて説明する。

40 【0041】〔概略構成の説明〕先ず、標準的なパチスロ機の構成について説明する。図1は、パチスロ機の一例の外観構成を示す正面図である。図例のように、パチスロ機1は、前面パネル部2と、これを開閉自在に支持する箱型のキャビネット部3とから構成される。

【0042】前面パネル部2には、各リールの図柄（シンボル）を3コマ分ずつ表示可能な図柄表示窓21と、遊技媒体であるメダルを投入するためのメダル投入口22と、図柄表示窓21の左側に位置するランプ部23（1枚賭けランプ部23a、2枚賭けランプ部23b、3枚賭けランプ部23c）と、図柄表示窓21の右側に

位置するランプ部24（インサートメダルランプ部24a、ウィンランプ部24b、ボーナスゲームランプ部24c、ビッグボーナスゲームランプ部24d、ゲームオーバーランプ部24e、リプレイランプ部24f）と、図柄表示窓21の下側に位置する表示部25（クレジット表示部25a、ペイアウト表示部25b、ボーナスゲーム回数表示部25c）と、図柄表示窓21の上方に位置する液晶パネル部26と、遊技者が操作する操作ボタン（MAXベットボタン27c、スタートレバー27d、リール毎に設けられたストップボタン27e）と、メダルを排出するためのメダル払い出し口28と、そのメダルが排出されるメダル受け皿29と、が設けられている。また、前面パネル部2の裏側には、メダル投入口22に接続され、投入されたメダルの真偽や枚数を判別するメダル判別装置（ただし不図示）が設けられている。

【0043】図2は、パチスロ機の一例の内部構成を示す概略図である。キャビネット部3の内部には、外周面上に複数の図柄がプリントされた3個のリール31a～31cと、各リール31a～31cの回転制御をはじめとした各種制御に必要な回路基板32と、多数枚（例えば200枚）のメダルを貯留および払い出し可能なメダル払い出し装置34と、各種効果音を出力するスピーカ35と、各部への電源供給を行う電源ボックス36と、が組み込まれている。

【0044】〔遊技の概要の説明〕次に、以上のように構成されたパチスロ機1を使用した遊技の手順およびその際のパチスロ機1での動作の概要について説明する。パチスロ機1を使用して遊技する場合、遊技者は、先ず、メダル投入口22にメダルを投入する。このとき、

前面パネル部2では、遊技者にメダル投入を促すべく、インサートメダルランプ部24aが点灯している。

【0045】メダルの投入があると、メダル投入口22に接続するメダル判別装置は、投入されたメダルが有効なものであるか否かを判別する。そして、メダル判別装置で所定の条件に照らし合格と判別されたメダルは、有効なメダルとしてカウントされ、メダル払い出し装置34へと送られる。一方、不合格のメダルは、カウントされずにメダル払い出し口28から返却される。

【0046】有効なメダルがカウントされると、前面パネル部2では、そのカウント枚数に応じてランプ部23が点灯する。例えば、カウント枚数が1枚であれば、1枚賭けランプ部23aが点灯し、賭数が1枚に設定されたことを遊技者に報知する。カウント枚数が2枚であれば、1枚賭けランプ部23aおよび2枚賭けランプ部23bが点灯し、賭数が2枚に設定されたことを遊技者に報知する。カウント枚数が3枚であれば、1枚賭けランプ部23a、2枚賭けランプ部23bおよび3枚賭けランプ部23cが全て点灯し、賭数が3枚に設定されたことを遊技者に報知する。このように、ランプ部23は、

3個のリール31a～31c上における有効ラインを表示する役割も兼ねている。

【0047】また、カウント枚数が4枚以上であれば、前面パネル部2では、3枚を超えた枚数分をクレジット表示部25aがデジタル表示する。クレジット表示部25aによる表示（クレジット表示）は、メダルの投入毎に1ずつ加算更新される。なお、クレジット数が予め設定された制限数（例えば50）に達した等の理由によって、インサートメダルランプ部24aが消灯しているときにメダル投入があると、そのメダルはカウントされずにメダル払い出し口28から返却される。

【0048】ところで、クレジット表示部25aの表示が既に3以上となっている場合に、遊技者がMAXベットボタン27cを押下すると、クレジット表示が3減算更新されるとともに、ランプ部23が全て点灯し、賭数が3枚に設定される。このように、賭数の設定は、メダル投入のみならず、MAXベットボタン27cの押下によって行うことも可能である。ただし、クレジット表示部25aの表示が1または2の場合には、MAXベットボタン27cの押下によって、そのクレジット数に応じた賭数（1枚または2枚）が設定されることになる。

【0049】メダル投入口22へのメダル投入またはMAXベットボタン27cの押下によって賭数が3枚に設定されると、遊技者は、スタートレバー27dの操作が可能となる。このとき、前面パネル部2では、ランプ点灯等によりその旨を遊技者に報知するようにしてもよい。3枚の賭数の設定後、遊技者が遊技開始を要求するためスタートレバー27dを操作すると、3個のリール31a～31cは、後述するリール駆動モータ（ステップモータ）の駆動によって回転し、図柄の可変表示を開始する。その後、遊技者がストップボタン27eを押下すると、各ストップボタン27eに対応するリール31a～31cがそれぞれ個別に停止する。ただし、遊技者がストップボタン27eを押下しない場合には、所定時間の経過後に各リール31a～31cが自動的に停止する。

【0050】全てのリール31a～31cが止まると、一遊技が終了するとともに、そのときの図柄表示窓21の有効ライン（入賞判定ライン）上に揃った図柄の組み合わせが予め定められた「当選役」と比較され、遊技の結果、すなわち入賞の有無が判定される。このとき、図柄表示窓21に表示される横3列と斜め対角線上2列の合計5列が入賞判定ラインとなる。なお、図柄の比較及び判定は、回路基板32上に実現される後述の制御機能によって行われる。

【0051】遊技結果には、大別すると、「当たり」と「はずれ」と「再遊技」がある。また、「当たり」の例としては、「小当たり（小役）」と「中当たり（レギュラーボーナス）」と「大当たり（ビッグボーナス）」とがある。

【0052】例えば、後述する以外の図柄である小役図柄が入賞判定ライン上に揃うと、遊技結果は、「当たり」の中の「小役」となり、揃った図柄の種類に応じて予め定められた枚数（例えば2枚～15枚）分だけメダルが払い出され、クレジット表示の加算またはメダル払い出し口28からの払い出しが行われる。この場合、遊技者には、前面パネル部2のウィンランプ部24bの点灯によって遊技結果が小役入賞であることが報知される。さらには、ペイアウト表示部25bによるデジタル表示によって、メダルの払い出し枚数が報知される。

【0053】また、レギュラーボーナス図柄（例えば「BAR」）が入賞判定ライン上に揃うと、遊技結果は、「当たり」の中の「レギュラーボーナス」となり、所定枚数（例えば15枚）のメダル払い出しに加えて、「レギュラーボーナスゲーム」と呼ばれる特別遊技を所定遊技数だけ行うことが可能となる。この場合、遊技者には、前面パネル部2のボーナスゲームランプ部24cの点灯によって遊技結果がレギュラーボーナス入賞であることが報知される。

【0054】レギュラーボーナスゲーム時には、遊技者にとって有利な特別遊技が所定遊技数（例えば最大12回）だけ続く。レギュラーボーナスゲームでは、遊技毎の賭数が1枚しか認められないが、入賞判定ライン上に所定図柄（例えば「JAC」）を揃えることにより（以下、これを「JAC入賞」という）、所定枚数（例えば15枚）のメダル払い出しが得られる。そして、所定遊技数が終了するか、またはJAC入賞が所定回数（例えば8回）発生すると、レギュラーボーナスゲームは終了し通常の遊技状態に戻る。

【0055】ビッグボーナス図柄（例えば「7」または「A」）が入賞判定ライン上に揃った場合には、遊技結果は「当たり」の中の「ビッグボーナス」となり、所定枚数（例えば15枚）のメダル払い出しに加えて、「ビッグボーナスゲーム」と呼ばれる特別遊技を所定条件が満了するまで行うことが可能となる。この場合、遊技者には、前面パネル部2のビッグボーナスゲームランプ部24dの点灯によって遊技結果がビッグボーナス入賞であることが報知される。

【0056】ビッグボーナスゲーム時には、遊技者にとってレギュラーボーナスゲーム時よりも一層有利な特別遊技が最大所定遊技数（通常は、例えば30回）だけ続く。ビッグボーナスゲームでは、通常の遊技の場合と同様に小役入賞またはレギュラーボーナス入賞の発生によってメダル払い出しが得られるが、その入賞確率が通常よりも高くなる。そして、所定遊技数が終了するか、またはレギュラーボーナス入賞が所定回数（通常は、例えば3回）発生すると、ビッグボーナスゲームは終了し通常の遊技状態に戻る。

【0057】なお、レギュラーボーナスゲームおよびビッグボーナスゲームの消化回数は、前面パネル部2のボ

ーナスゲーム回数表示部25cによる表示を通じて、遊技者に報知される。また、レギュラーボーナスゲーム時およびビッグボーナスゲーム時も、メダルの払い出し枚数については、小役入賞の場合と同様に、ペイアウト表示部25bにデジタル表示される。

【0058】入賞判定ライン上に同一図柄が全く揃わなかった場合には、遊技結果が「はずれ」となり、遊技者に対して何らの遊技上の特典も与えられない。

【0059】また、入賞判定ライン上に揃った図柄が再遊技図柄であると、遊技結果は、いわゆる引き分けに相当する「再遊技」となり、メダルの払い出しは行われないが、遊技者は新たなメダルの投入またはベットを行わずに、再び「再遊技」となった遊技と同一条件で遊技を行うことが可能になる。この場合、遊技結果が「再遊技」である旨は、前面パネル部2のリプレイランプ部24fの点灯によって遊技者に報知される。

【0060】このようにして、一遊技が終了し、遊技結果が決定し、その遊技結果が報知されると、遊技者は、報知された遊技結果に対応しつつ、引き続き次の遊技を行うことになる。

【0061】なお、遊技結果の報知は、上述したようなランプ部24の点灯ではなく、ランプ部24の点滅やスピーカ35からの効果音の出力等と組み合わせて行うようにしてもよい。

【0062】〔遊技の制御に必要な機能構成の説明〕次に、以上のような遊技結果の決定をはじめとした各種動作制御を行うために必要となる、パチスロ機1の機能構成について説明する。図3は、パチスロ機の一例の機能構成を示すブロック図である。パチスロ機1の回路基板32上には、CPU（Central Processing Unit）、ROM（Read Only Memory）、RAM（Random Access Memory）、各種インターフェイス等の組み合わせによって中央制御装置（マイクロコンピュータ）4が構成されている。中央制御装置4は、ROMに格納された所定プログラムをCPUが実行することにより、遊技条件制御部41、内部当選抽選部42、リール駆動制御部43、当選管理部44および報知部45としての機能を実現する。

【0063】遊技条件制御部41は、遊技の開始条件を管理するためのものであり、メダル判別装置からのメダルカウント通知、MAXベットボタン27cの押下、または当選管理部44からの「再遊技」への入賞通知があると、遊技が開始可能であると判断し、それに応答して前面パネル部2のランプ部23の点灯やスピーカ35からの効果音の出力等を行うようになっている。これにより、遊技者には、開始しようとする遊技の条件（賭数および有効ライン）が報知される。

【0064】内部当選抽選部42は、遊技条件制御部41による遊技条件の報知処理後、遊技者によるスタートレバー27dの操作があると、その操作によって開始さ

れる遊技について、いわゆる内部抽選を行うものである。内部抽選とは、遊技の結果をどうするか、すなわち遊技の当選役をどの当選役にするかを、その遊技が終了するのに先立って、パチスロ機1の内部で抽選することを用いる。

【0065】内部当選抽選部42では、このような内部抽選を、乱数を利用して行う。つまり、内部当選抽選部42は、スタートレバー27dの操作（遊技の開始）があると、乱数発生器等を用いて乱数を発生する（以下、この乱数を「当選判定用乱数」という）。そして、予め当選判定用乱数の値と当選役の数値範囲との対応関係が記述された当選判定テーブル42aに基づいて、発生した当選判定用乱数の値がどの数値範囲に属するかを判断する。このようにして、内部当選抽選部42は、発生した当選判定用乱数から導かれる当選役の特定を行う。

【0066】このとき、当選役決定の基になる当選判定テーブル42aには、複数の当選役それぞれについての数値範囲が規定されているが、その数値範囲の大きさが当選役毎に異なっており、これにより各当選役に対する当選確率に差が生じている。例えば、「ビッグボーナス」に関する数値範囲は小さいのでその当選確率が低い

が、「はずれ」に関する数値範囲は大きいのでその当選確率が高い、といった具合である。

【0067】つまり、内部抽選は、当選判定用乱数の値が当選判定テーブル42a上のどの数値範囲に属するかによって決定され、「はずれ」および「再遊技」を含めた複数種類の当選フラグによって表される。どの当選役にヒットするかは、このような当選判定テーブル42aのデータ設定に応じた確率の下で決まるため、遊技者の技量に極端に左右されることなく、例えば遊技場の1日の営業時間内でのトータル的なメダル支払い率が略一定に維持されることになる。

【0068】ただし、内部当選抽選部42は、当選確率の異なる二つの当選判定テーブル42aを有しており、詳細を後述するように、必要に応じて各当選判定テーブル42aを使い分けるようになっている。各当選判定テーブル42aの相違は、「再遊技」への当選確率にある。すなわち、一方の当選判定テーブル（以下「通常テーブル」という）は、「当たり」、「はずれ」および「再遊技」のそれぞれの当選役について数値範囲が規定されているが、他方の当選判定テーブル（以下「リプレーテーブル」という）では、「はずれ」についての数値範囲が「再遊技」についてのものに置換されている。これにより、リプレーテーブルでは、通常テーブルに比べて、「再遊技」への当選確率が高くなっている。なお、リプレーテーブルにおける数値範囲の置換は、「はずれ」について数値範囲の全部を「再遊技」に置換しても、あるいは「はずれ」について数値範囲の一部を「再遊技」に置換してもよい。

【0069】リール駆動制御部43は、各リール31a

～31cの回転動作を制御するものである。すなわち、リール駆動制御部43は、遊技者によるスタートレバー27dの操作があると、リール駆動モータに駆動指示を与えて各リール31a～31cを回転させ、遊技者によるストップボタン27eの押下があると、またはスタートレバー27d操作後に所定時間が経過すると、リール駆動モータに停止指示を与えて各リール31a～31cを停止させる。

【0070】ただし、リール駆動制御部43は、各リール31a～31cを停止させるのにあたって、各リール31a～31cの引き込み制御を行うようになっている。引き込み制御とは、内部当選抽選部42での内部抽選の結果に沿うように、各リール31a～31cの停止タイミングを制御することを用いる。

【0071】例えば、ストップボタン27eの押下にに応じて各リール31a～31cを停止させる場合であれば、リール駆動制御部43は、そのストップボタン27eの押下から所定時間（例えば190msec）以内に各リール31a～31cを停止させるが、その停止までの時間が必ずしも一律ではなく、所定時間の範囲内で内部当選抽選部42での内部抽選の結果に沿うように停止図柄を調整する。これにより、例えば最大で4コマ分だけ各リール31a～31cの停止位置を調整できるので、内部当選抽選部42での内部抽選の結果が「はずれ」であれば、遊技者が「当たり」を発生させるタイミングでストップボタン27eを押下しても、入賞判定ライン上に図柄が揃わないようにする。一方、内部当選抽選部42での内部抽選の結果が「当たり」であれば、入賞判定ライン上に該当する図柄が揃うように各リール31a～31cを停止させる。

【0072】さらに、リール駆動制御部43は、例えば、内部当選抽選部42での内部抽選の結果、当選フラグが立っているにも拘わらず、遊技者が各リール31a～31cの図柄を揃えられなかった場合に、各リール31a～31cの停止図柄を通常と異なる態様にするので、いわゆる「リーチ目」を表示して、内部当選抽選部42での内部抽選の結果を遊技者に報知する、といったことも行い得る。ここで、「リーチ目」とは、内部当選抽選部42での内部抽選の結果を遊技者に報知するためのものでいい、ボーナス役のように内部当選していても入賞できなかったが次の遊技以降も内部当選状態を継続させることができる場合に、各リール31a～31cによって停止表示される表示態様のことをいう。ただし、小役のように内部当選の結果が一遊技のみ有効である場合には、表示しても意味がないことから、「リーチ目」は表示されない。

【0073】このようなリール駆動制御部43における引き込み制御は、各リール31a～31cを駆動するリール駆動モータが、ステッピングモータからなるので実現可能となる。つまり、リール駆動制御部43は、リー

ル駆動モータに対するパルス制御を通じて、各リール31a~31cの入賞判定ライン上における表示図柄を常に把握することができるので、上述したような引き込み制御を行うことができる。

【0074】当選管理部44は、リール駆動制御部43が停止させた各リール31a~31cの入賞判定ライン上における表示図柄を、予め定められた「当選役」と比較し、遊技の結果、すなわちその遊技における入賞の有無を判定するものである。詳しくは、リール駆動制御部43での引き込み制御による停止図柄の調整幅には限界があることから、内部当選抽選部42での内部抽選の結果が「当たり」または「再遊技」であり、かつ、リール駆動制御部43が停止させた各リール31a~31cの入賞判定ライン上における表示図柄が「当たり」または「再遊技」であれば、遊技結果が「当たり」または「再遊技」であると判定し、それ以外の場合には全て遊技結果が「はずれ」とであると判定する。そして、その判定結果に応じて、当選管理部44は、遊技者に対するメダル払い出しを行うように、前面パネル部2のクレジット表示部25aまたはメダル払い出し装置34に指示を与える。

【0075】また、当選管理部44では、遊技結果が「中当たり（レギュラーボーナス）」または「大当たり（ビッグボーナス）」であると判定した場合に、それ以降、内部当選状態を継続させ、一定期間だけ「レギュラーボーナスゲーム」または「ビッグボーナスゲーム」を遊技者に行わせるように決定するが、その決定に併せて当該一定期間の終了条件の設定をも行うようになっている。

【0076】遊技結果報知部45は、前面パネル部2のランプ部24を点灯（または点滅）させたり、スピーカ35から効果音を出力したり、液晶パネル部26における画像の表示態様（演出効果）を可変させることによって、当選管理部44が判定した遊技結果等を遊技者に対して報知するものである。

【0077】また、遊技結果報知部45には回数表示制御部45aが含まれている。回数表示制御部45aは、入賞ライン上に所定の当選役に対応する図柄が並んだ場合、その並んだ回数を液晶パネル部26等に表示する制御を行う。所定の当選役の入賞回数は、例えば回数表示ランプ部24gや、液晶パネル部26にグラフィックス表示される。

【0078】〔制御処理動作例の説明〕次に、以上のような機能構成を実現する中央制御装置4が、遊技機1での遊技の際に行う制御動作例について説明する。図4および図5は、中央制御装置による制御処理動作の概要を示すフローチャートである。

【0079】図4に示すように、中央制御装置4は、遊技者によるメダル投入またはベット操作（MAXベットボタン27cの押下）の後（ステップ101、以下ステ

ップを「S」と略す）、遊技者によるスタートレバー27dの操作があると（S102）、遊技のための制御動作を開始する。

【0080】このとき、中央制御装置4では、遊技のための制御動作の開始にあたって、まず、その遊技がリプレータイム中のものであるか否かを、内部当選抽選部42が判断する（S103）。リプレータイムとは、「再遊技」への当選確率が高くなっている状態（期間）のことをいう。内部当選抽選部42では、この判断を、当選フラグの一つであるリプレータイム中フラグが立っているか否かに基づいて行うようにすればよい。

【0081】この判断の結果、リプレータイム中でなければ、内部当選抽選部42は、内部抽選を行う際に基にする当選判定テーブル42aを、通常テーブルとする設定を行う（S104）。

【0082】一方、リプレータイム中であれば、内部当選抽選部42は内部抽選を行う際に基にする当選判定テーブル42aを、リプレーテーブルとする設定を行う（S105）。そして、リプレータイムにおける遊技数のカウント値を「1」減算した後（S106）、そのカウント値が「0」となったか否かを判断し（S107）、「0」となればリプレータイム中フラグをクリアする（S108）。

【0083】このようにして、当選判定テーブル42aについての設定、すなわち通常テーブルかリプレーテーブルかの設定を行った後は、続けて、内部当選抽選部42が内部抽選処理を行うとともに（S109）、リール駆動制御部43が各リール31a~31cの回転動作を開始する（S110）。このとき、遊技結果報知部45は、内部当選抽選部42での内部抽選の結果を受けて、適宜液晶パネル部26における画像の表示態様（演出効果）を可変させ、遊技者に対する遊技中演出処理を行うようにしてもよい（S111）。

【0084】その後、遊技者がストップボタン27eを押下するか、または所定時間が経過すると、図5に示すように、リール駆動制御部43は、内部当選抽選部42での内部抽選の結果に基づいて各リール31a~31cの引き込み制御を行いつつ、各リール31a~31cの回転を停止させる（S112）。このとき、例えばボーナス役に内部当選しているのに遊技者が入賞できなければ、リール駆動制御部43は、適宜各リール31a~31cの停止図柄の表示態様を可変させ、遊技者に対する遊技後演出処理（例えば「リーチ目」の表示）を行うようにしてもよい（S113）。

【0085】リール駆動制御部43が各リール31a~31cを停止させた後は、当選管理部44がその遊技における入賞の有無を判定し（S114）、判定結果が「当たり」であれば、遊技者に対するメダル払い出し処理を行うように、前面パネル部2のクレジット表示部25aまたはメダル払い出し装置34に指示を与える（S

115)。

【0086】次いで、当選管理部44は、所定図柄が揃った場合にその入賞回数を表示するため、入賞ライン上に停止したリール31a～31cの図柄が予め表示(例えば、ランプ表示)に対応する図柄であるか否かを判断し(S116)、対応する図柄に入賞している場合には、その対応する図柄の入賞回数を表示する回数表示ランプ部24g等の点灯を1つ増加させる(S117)。

【0087】そして、その入賞回数が所定数に達したか否かを判断し(S118)、達している場合には、遊技条件制御部41によって、その図柄に対応した遊技を開始するよう制御し(S119)、入賞回数を示す回数表示ランプ部24g等のリセット処理を行う(S120)。このリセット処理では、全てのランプを消灯しても、一部のみ消灯してランプ点灯を残すようにしてもよい。ランプ点灯がいくつか残っている場合には、入賞によってその残りから順に増加していく。

【0088】次に、当選管理部44は、各リール31a～31cの停止によって終了した遊技が「レギュラーボーナスゲーム(RB)」中のものであったか否かを判断し(S121)、そうであれば「RB」の終了条件(例えば規定回数の終了)が満たされたかを判断する処理を行う(S122)。また、「RB」中のものでなければ、続いて、当選管理部44は、「当たり」の種類が「RB」であるか否かを判断し(S123)、そうであれば「RB」の開始処理を行う(S124)。さらに、当選管理部44は、「当たり」の種類が「ビッグボーナスゲーム(BB)」中における「RB」の場合にも、同様に「RB」の開始処理を行う。

【0089】また、「当たり」の種類が「RB」でなければ、当選管理部44は、各リール31a～31cの停止によって終了した遊技が「BB」中のものであったか否かを判断し(S125)、そうであれば「BB」の終了条件(例えば規定回数の終了)が満たされたか否かを判断する処理を行う(S300)。また、「BB」中のものでなければ、続いて、当選管理部44は、「当たり」の種類が「BB」であるか否かを判断し(S126)、そうであれば「BB」の開始処理を行う(S200)。

【0090】また、遊技の入賞有無の判定結果が「当たり」ではなく、引き分けに相当する「再遊技」である場合には(S127)、当選管理部44は、その旨を遊技条件制御部41へ通知する。これを受けて、遊技条件制御部41は、再遊技成立時のメダル投入条件、すなわち次に開始しようとする「再遊技」におけるメダル投入条件を報知する。詳しくは、再遊技成立時のメダル投入枚数と同一の枚数分だけ、擬似的なメダル投入音をスピーカ35から出力し、さらにはそのメダル投入枚数分だけ前面パネル部2のランプ部23を点灯させる。そして、遊技条件制御部41は、遊技者が新たなメダルの投入ま

たはベットを行わずに再び遊技を行うことを可能にする。

【0091】次に、以上のような制御処理の中で行われるBB開始処理(図5におけるS200)についてさらに詳しく説明する。図6は、BB開始処理の一例を示すフローチャートである。

【0092】BB開始処理は、「当たり」の種類が「BB」であった場合、すなわちビッグボーナス図柄(例えば「7」または「A」)が入賞判定ライン上に揃った場合に行われる。BB開始処理では、当選管理部44が、まず、BB遊技中フラグを立てる(S201)。このような当選フラグを立てることで、当選管理部44は、次に行う遊技が「BB」であることを内部当選抽選部42等に通知する。さらに、当選管理部44は、その「BB」の終了条件である「RB入賞」の回数(例えば3回)および最大遊技数(例えば30回)を、当選管理部44が使用するメモリ領域内のカウンタに設定する(S202、S203)。

【0093】続いて、以上のようなBB開始処理に対応して行われるBB終了判定処理(図5におけるS300)についてさらに詳しく説明する。図7は、中央制御装置による制御処理動作のうちのBB終了判定処理の一例を示すフローチャートである。

【0094】BB終了判定処理では、当選管理部44が、カウンタに設定された「BB」期間中の遊技数またはRB入賞回数(以下、これらを「残ゲーム数」と総称する)の減算処理を行った後に(S301)、その残ゲーム数が「0」であるか否かを判断し(S302)、「0」でなければ「BB」の残ゲーム数をボーナスゲーム回数表示部25cに表示させる(S303)。そして、次の遊技も、引き続いて同一の「BB」設定条件にて行う。

【0095】一方、「BB」の残ゲーム数が「0」であれば(S302)、当選管理部44は、「BB」の遊技中であることを示すBB遊技中フラグをクリアし(S304)、「BB」の遊技を終了する。

【0096】次に、本実施形態に係る遊技機での入賞回数表示の具体例を説明する。図8は、遊技機の液晶パネル部およびリール部周辺を示す図である。この遊技機では、液晶パネル部26の左右両側に所定の図柄(シンボル)に応じた回数表示ランプ部24gが設けられている。回数表示ランプ部24gは、例えばLEDから構成され、各々の図柄に対して例えば7個が直線状に配置されている。

【0097】回数表示ランプ部24gに対して表示のための信号を与えるのは図3に示す遊技条件制御部41である。遊技条件制御部41は、特定シンボルを含むシンボルの組み合わせまたはシンボルの特定の組み合わせになった場合に回数表示ランプ部24gへランプ表示を行うための信号を与える。

【0098】また、遊技条件制御部41は、特定シンボルを含むシンボルの組み合わせまたはシンボルの特定の組み合わせが表示装置である回数表示ランプ部24gに表示された表示回数を記憶する記憶部と、記憶部に記憶された表示回数が規定回数以上か否かを判断する判断部と、判断部で前記規定回数以上表示されたと判断された場合には、報償を付与する信号を発生する信号発生部とを備えている。

【0099】さらに、遊技条件制御部41は、前記規定回数を決定したり、計数対象となる特定シンボルまたはシンボルの組み合わせを決定する抽選部を備えている。

【0100】ここで、各図柄に応じた回数表示ランプ部24gは、それぞれ入賞した回数分だけLEDが点灯した状態となっている。例えば、「7」の図柄では、4個のLEDが点灯しており、前回のリセット時点から4回入賞したことを示している。このLEDの点灯個数は、遊技条件制御部41の記憶部に記憶されているものと対応している。なお、リセットの際に全てのLEDを消灯しないで残しておく場合には、その残り点灯数に入賞回数を含めた数となっている。

【0101】同様に、図8に示す状態では、「BAR」図柄では2個のLEDが点灯し、「スイカ」図柄では6個のLEDが点灯し、「ベル」図柄では3個のLEDが点灯し、「オレンジ」図柄では5個のLEDが点灯し、「チェリー」図柄では1個のLEDが点灯している。

【0102】ここで、次の遊技で「スイカ」図柄が入賞ライン（例えば、図中「1」に示すライン）に揃ったとすると、液晶パネル部26に「スイカ」のグラフィックスと、例えば「GET」といった表示を行う。また、グラフィックス表示とともに音声や効果音を発するようにしてもよい。

【0103】その後、図9(a)～(b)に示すように、「スイカ」のグラフィックスが「スイカ」図柄に対応する回数表示ランプ部24gの方向（図9では液晶パネル部26の左下）に向かって残像とともに収束していき、消えるとともにLEDの点灯が1つ増加する。他の図柄の場合にも同様で、図柄が入賞ラインに揃った場合にはその図柄のグラフィックスを液晶パネル部26に表示するとともに、グラフィックスが対応する図柄のLED方向へ収束していき、その図柄のLEDの点灯を1つ増加させる。これにより、各図柄に応じた入賞回数がLEDの点灯個数によって把握できるようになる。

【0104】また、LEDの点灯が規定回数に対応する例えば7個全てになった場合、全てのLEDの色が変わったり、点滅になってその図柄に応じた報償（特定遊技状態を含む）を与えることを報知する。

【0105】報償の種類としては、図柄の種類によって予め設定されている。例えば、「チェリー」図柄、「オレンジ」図柄、「ベル」図柄の場合には、リプレイ期間（例えば、「チェリー」図柄ではリプレイ期間が1回、

「オレンジ」図柄ではリプレイ期間が2回、「ベル」図柄ではリプレイ期間が3回といったように図柄によって重み付けを行ってもよい）が開始され、「スイカ」図柄、「BAR」図柄、「7」図柄の場合には、次の遊技で各図柄の内部フラグが立って、その図柄の揃う確率を増加させたり、また、いわゆるリールの引き込み制御をしない期間に入る。

【0106】また、規定回数に達した報償として、遊技価値（メダル等）を付与したり、抽選部が役に入賞するための権利を次ゲームで付与するようにしたり、入賞するシンボルを予め内部抽選で決定する遊技機においては報償として内部抽選の結果を次ゲームで付与するようにしてもよい（例えば、特定のシンボルを揃えるための案内をランプ表示等で報知する等）。

【0107】さらに、遊技条件制御部41にゲームの回数を計数する計数部を備えておき、予め定められたゲームの回数と計数部で計数されたゲームの回数とを比較し、計数されたゲームの回数の方が大きい場合には、前記の報償等を与えないようにしてもよい。例えば、30ゲーム中に5回のシンボル組み合わせにならないと報償等を与えないように制御してもよい。

【0108】また、計数対象となるシンボルの特定の組み合わせは、役のシンボルの組み合わせであっても、役以外のシンボルの組み合わせであってもよい。また、役を構成するシンボルの組み合わせとは1つだけ異なるシンボルで構成されているシンボル組み合わせであってもよい。

【0109】このような制御によって、遊技者は遊技を始めてからどれくらい入賞回数や所定のシンボル組み合わせが蓄積されたか、また、あと何回で7個（規定回数）に達して特定遊技状態や報償を得ることができるかを容易に把握でき、遊技を続けていくうえでの楽しみを増すことができるようになる。

【0110】なお、上記説明したLEDの個数、対応する図柄の例、図柄に応じた特定遊技の種類などはこれに限定されるものではない。また、入賞回数を示す手段として回数表示ランプ部24gを用いたが、液晶パネル部26でグラフィックス表示するようにしてもよい。

【0111】また、本実施形態では、入賞ライン上に所定の当選役に対応する図柄が並んだ場合に、その並んだ回数すなわち所定の当選役に入賞した回数が回数表示手段によって表示されると説明したが、本発明はこれに限定されるものではない。つまり、本発明は、入賞ライン上に所定の当選役に対応する図柄が並んで入賞しなかった場合（特定の同じ図柄が2つや、特定の別の図柄が3つ並んだ場合）であってもよい。

【0112】次に、本発明をポーカーゲームマシンに適用した例を説明する。図10は、一実施形態のポーカーゲームマシンを示す斜視図、図11は同左側面図、図12は断面図である。本実施形態のポーカーゲームマシン

は、表示画面上に複数のカードを表示し、プレーヤーが必要なカードを決定してそれ以外のカードを交換し、カードの組み合わせが入賞役に該当すると所定の配当が得られるようなゲーム装置である。

【0113】図10～図12において、200は箱状の装置本体であり、後述する各種装置が収納されている。装置本体200の前面には、それぞれ別体に形成された第1の扉部材210及び第2の扉部材220が設けられ、これら第1の扉部材210及び第2の扉部材220はそれぞれヒンジ部材230、240（図11においてのみ図示）により独立に水平方向開閉自在に支持されている。なお、これら第1及び第2の扉部材210、220の開閉は図略のロック機構により通常は規制されており、鍵等によりロックを解除すると開閉が可能になる。

【0114】第1の扉部材210は、装置本体200の前面上部側に設けられ、その上部には本実施形態のポーカーゲームマシンの名称等が記載されたタイトルパネル250が設けられ、その下部には表示窓部260が設けられ、プレーヤーはこの表示窓部260を介してCRT270の表示画面270aを観察することができるようになっている。表示画面270aには、図略の表示制御装置により5枚のカードが横一列に表向き又は裏向きに表示されるとともに、入賞役毎の配当倍率、投入メダル枚数、ベット枚数等が表示されている。

【0115】第2の扉部材220は、装置本体200の前面下部側に設けられ、その上部が前方（図11において右方）に膨出して上面がコンソール部280とされている。このコンソール部280の右端部にはメダル投入口290が、中央部にはコントロールパネル300が付設されている。メダル投入口290は本実施形態のゲーム装置に使用されるメダルを1枚ずつ装置本体200内に投入するものであり、その構成は周知であるので詳細な説明は省略する。

【0116】図13は、コントロールパネル300を拡大して示した平面図である。コントロールパネル300には10個の押ボタンが付設されている。すなわち、プレーヤーから見て右端から順にディール・ドロー（DEAL/DRAW）ボタン310、マックスベット（MAX BET）ボタン320、1ベット（1 BET）ボタン330、コレクト・ペイアウト（COLLECT/PAYOUT）ボタン340、ハーフ・ダブル（HALF/DOUBLE）ボタン350が配置されている。また、プレーヤーから見て奥側（図13において上側）にはホールド（HOLD）ボタン360が5個配置されており、各々のホールドボタン360が表示画面270aに表示された5枚のカードの下方手前に位置するように設定されている。各々の押ボタン310～360内には、プレーヤーがそれぞれの押ボタン310～360を押下すると点灯するランプ（図14において符号550で図示）が付設されている。

【0117】図10～図12に戻って、370は本実施形態のポーカーゲームマシンの名称等が記載されたタイトルパネルであり、第2の扉部材220の中央部に設けられている。380は第2の扉部材220の下部に設けられたメダル払出口であり、後述するメダルホッパー420からのメダルが払い出される。メダル払出口380から払い出されたメダルは、第2の扉部材220の下端に設けられたメダル受皿390に貯留される。なお、400は、第2の扉部材220の右側部に設けられた取手である。

【0118】図12に詳細に示すように、第2の扉部材220の背面には、メダル投入口290からのメダル投入の有無を検出し、さらに投入されたメダルの種別、真偽を選別するメダルセレクト410が取り付けられている。420はメダルホッパーであり、メダルセレクト410により選別されたメダルを一時的に貯留し、後述する制御装置からの指令により所定枚数のメダルを計数してメダル払出口380を介して払い出す。430は制御装置であり、本実施形態のポーカーゲームマシン全体の制御を行う。なお、440は第1の扉部材210の背面に取り付けられ、タイトルパネル250を背面から照明する照明器具、450は第2の扉部材220の背面に取り付けられ、タイトルパネル370を背面から照明する照明器具である。

【0119】図14は本実施形態のポーカーゲームマシンのシステム構成を示すブロック図である。図14において500はCPUであり、ROM510内に記憶されたプログラムに従って各種動作を制御し、ゲーム全体の進行を司る。

【0120】CPU500内には、カード交換装置500a、入賞判定装置500b及び配当倍率表示装置500cがそれぞれ設けられている。カード交換装置500aは、後述するようにホールドボタン360が押下されていないカード（図15において630で図示）をディール・ドローボタン310の押下により交換表示する。入賞判定装置500bは、ディール・ドローボタン310の押下によりカード交換がされた後のカードの組み合わせが、予め定められた入賞役に該当するか否かを判定する。そして、配当倍率表示装置500cは、入賞役の配当倍率をCRT270の表示画面270a上に表示する制御信号を後述する表示制御装置570に送出する。また、この配当倍率表示装置500cは、ホールドボタン360の押下によりカード交換が指示された際、このカード交換指示により現在該当している入賞役、あるいはカード交換により該当する可能性のある入賞役の配当倍率をそれ以外の入賞役の配当倍率と視覚的に識別できるように表示制御する。

【0121】また、ROM510内には、ゲーム装置全体制御用のプログラムに加えて、カード、文字作成用のキャラクターデータ、画像制御用のプログラム等が格納さ

れている。520はRAMであり、CPU500からの各種データ等を一時的に格納する。

【0122】530は各種押ボタン310～360のそれぞれに付設され、押ボタン310～360の押下を検出して信号を送出するスイッチであり、このスイッチ530からの押下検出信号、及び上述したメダルセレクト410からのメダル投入検出信号は入力制御装置540を介してCPU500に入力される。また、CPU500は、各押ボタン310～360に付設されたランプ550、及びメダルホッパー420を制御する信号を出力し、この制御信号は出力制御装置560を介してこれらランプ550及びメダルホッパー420に送出される。同様に、CPU500はゲーム進行に必要な表示制御信号を表示制御装置570に送出し、表示制御装置570はこの制御信号に従って必要な画像をCRT270の表示画面270a上に表示するための画像信号をCRT270に送出する。

【0123】ここで、本発明の制御装置はCPU500と対応し、本発明の記憶部はRAM520と対応し、本発明の判断部および信号発生部はCPU500によって実行されるプログラム処理と対応している。

【0124】図15は本実施形態のポーカーゲームマシンの表示画面270a上に表示される画像の一例を示す図である。この表示画面270a上には、カード表示部600、オッズ表示部610、及びメダル枚数表示部620がそれぞれ設けられている。

【0125】カード表示部600には、5枚のカード630が横1列に表示され、かつ、このカード630を交換するか否かについてのプレイヤーの選択を表示するホールド表示部640が各カード630の下方に表示されている。ホールド表示部640には、交換不要であることをプレイヤーが指示した（プレイヤーがホールドボタン360を押下した）場合は「HELD」が表示され、交換を指示した、あるいはプレイヤーが未だ交換の有無を選択していない場合は「HOLD」が表示される。そして、プレイヤーがディール・ドロボタン310を押すと交換選択されたカード630が一旦裏返しに表示され（図15の左端のカード630）、かつ、このカード630に対応するホールド表示部640に「DRAW」が表示される。この後、新たな絵柄のカード630が表示される。

【0126】オッズ表示部610には、予め定められた入賞役を表示する入賞役表示部650、及び、各入賞役に予め割り当てられた配当倍率（オッズ）を表示するオッズ表示部660が設けられている。なお、図示例ではオッズ表示部660は空欄になっているが、通常は配当倍率が数字の形式で表示される。

【0127】メダル枚数表示部620には、プレイヤーが賭けた（ベットした）メダルの枚数を表示するベット表示部670と、現在カード表示部600に表示されて

いるカード630により入賞役が形成されている場合にベット枚数とオッズとを掛け合わせたメダルの枚数、つまり入賞役形成によりプレイヤーが獲得したメダルの枚数を表示する獲得枚数表示部680と、現在プレイヤーが投入しかつ獲得したメダルの総枚数、つまりメダルの保有枚数を表示する保有枚数表示部690とが設けられている。

【0128】次に、本実施形態のポーカーゲームマシンの動作を説明する。プレイヤーがメダル投入口290からメダルを投入するとゲームがスタートする。まず、プレイヤーが、投入したメダルのうち何枚のメダルをゲームに賭ける（ベットする）かを1ベットボタン330及びマックスベットボタン320により決定するのを待ち、CPU500は、これら1ベットボタン330及びマックスベットボタン320の押下を検出してベット表示部670の表示を変更制御する。

【0129】次いで、プレイヤーによるディール・ドロボタン310の押下を待ち、CPU500は、ディール・ドロボタン360の押下を検出して、表示制御装置570を介してCRT270の表示画面270a上に5枚のカード630を表向きに表示する。

【0130】プレイヤーは入賞役を作成するために交換が必要なカード630と交換が不要なカード630とを選択し、交換が不要なカード630に対応するホールドボタン360を押下して交換不要を指示する。配当倍率表示装置500cは、交換が不要なカード630、つまりホールドボタン360が押下されていないカード630により形成されている入賞役、及び、プレイヤーが指示したカード交換により形成される可能性のある入賞役を判定する。

【0131】配当倍率表示装置500cでは、既に入賞役が形成されていると判定したか否かが判断され、入賞役が形成されている場合、その入賞役に対応する入賞役表示部650及びオッズ表示部660を強調表示するように表示制御する。一方、配当倍率表示装置500cが形成される可能性があるとして判定した入賞役に対応する入賞役表示部650及びオッズ表示部660を通常表示するように表示制御する。そして、配当倍率表示装置500cが形成される可能性がないと判定した入賞役に対応する入賞役表示部650及びオッズ表示部660を弱く表示するように表示制御する。

【0132】次に、本実施形態のポーカーゲームマシンにおいてシンボルの特定の組み合わせ回数の表示について説明する。図15に示すように、オッズ表示部660には、そのポーカーゲームマシンにおける所定のカード630の組み合わせになった回数が表示されている。例えば、「ROYAL FLASH」や「STRAIGHT FLASH」など、特定のカード630の組み合わせに揃った回数が、対応する組み合わせ毎に表示画面に表示され、特定のカード630の組み合わせに揃った場合には、それに加算した表

示がなされる。

【0133】回数の表示は、前回のリセット時点からの加算であり、所定の回数まで達すると所定の報償を与えるとともに、全て若しくは一部を消去する。与えられる報償は、例えばカード630の組み合わせに応じて決められる。例えば、特定の遊技を開始したり、遊技価値であるメダル等を賭けることなく次のゲームを開始できたり、所定量の遊技価値を付与したり、特定のカード630に入賞するための権利を次のゲームで付与したりする。

【0134】このような回数表示と報償付与によって、長時間ゲームを行っていても特定のカード630の組み合わせに入賞した回数や、所定回数に達して報償を得るための楽しみが増加してゲームを続けていくことが可能となる。

【0135】以上、パチスロ機とポーカーゲーム機を例として説明したが、本発明は、これら以外にも、例えばコインを投入して遊技するスロットマシンをはじめとした他のアミューズメント機器に適用することが考えられる。したがって、本発明における可変表示手段は、本実施形態で説明した3個のリール31a~31cによる回転式のものに限らず、例えばCRT (Cathode Ray Tube) 等からなるビデオ表示タイプのものであってもよい。例えば、ビデオスロット、ブラックジャック、花札等のゲーム機に適用可能である。また、リールや回転表示部が3つのものに限定されず、1つや2つ、それ以外の個数のものであっても適用可能である。

【0136】

【発明の効果】以上に説明したように、本発明に係る遊技機では、所定の当選役や所定の図柄による入賞回数を蓄積する興味や、遊技を長く続ける楽しみが増加し、遊技に対する興味を高く維持しておくことが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る遊技機の一例の外観構成を示す正面図である。

【図2】本発明に係る遊技機の一例の内部構成を示す概略図である。

【図3】本発明に係る遊技機の一例の機能構成を示すブロック図である。

【図4】本発明に係る遊技機の一例が備える中央制御装置による制御動作例の概要を示すフローチャート（その1）である。

【図5】本発明に係る遊技機の一例が備える中央制御装置による制御動作例の概要を示すフローチャート（その2）である。

【図6】本発明に係る遊技機の一例が備える中央制御装置でのBB開始処理の概要を示すフローチャートである。

【図7】本発明に係る遊技機の一例が備える中央制御装置でのBB終了判定処理の概要を示すフローチャートである。

【図8】入賞回数表示の具体例を説明する図（その1）

【図9】入賞回数表示の具体例を説明する図（その2）

【図10】ポーカーゲームマシンを説明する斜視図である。

【図11】ポーカーゲームマシンを説明する左側面図である。

【図12】ポーカーゲームマシンを説明する断面図である。

【図13】コントロールパネルを説明する拡大正面図である。

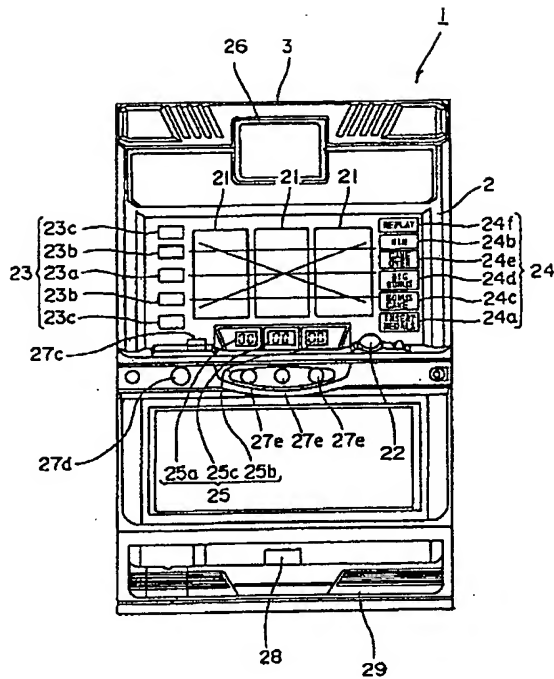
【図14】ポーカーゲームマシンのシステム構成を説明するブロック図である。

【図15】表示画面の一例を説明する模式図である。

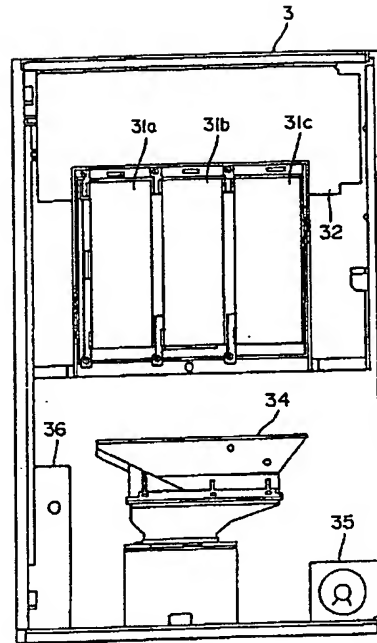
【符号の説明】

1…パチスロ機、4…中央制御装置、24g…回数表示ランプ部、26…液晶パネル部、32…回路基板、41…遊技条件制御部、42…内部当選抽選部、42a…当選判定テーブル、43…リール駆動制御部、44…当選管理部、45…遊技結果報知部、45a…回数表示制御部、200…装置本体、260…表示窓部、270…CRT、270a…表示画面、280…コンソール部、300…コントロールパネル、500…CPU、520…RAM

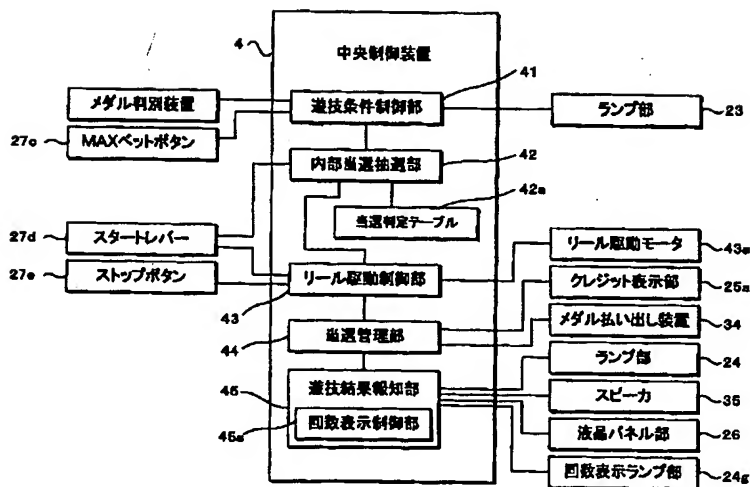
【図1】



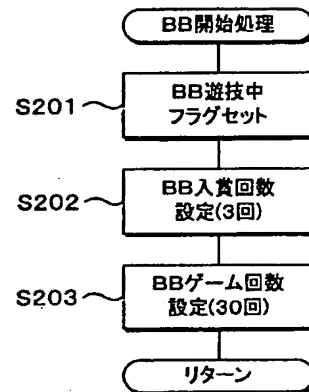
【図2】



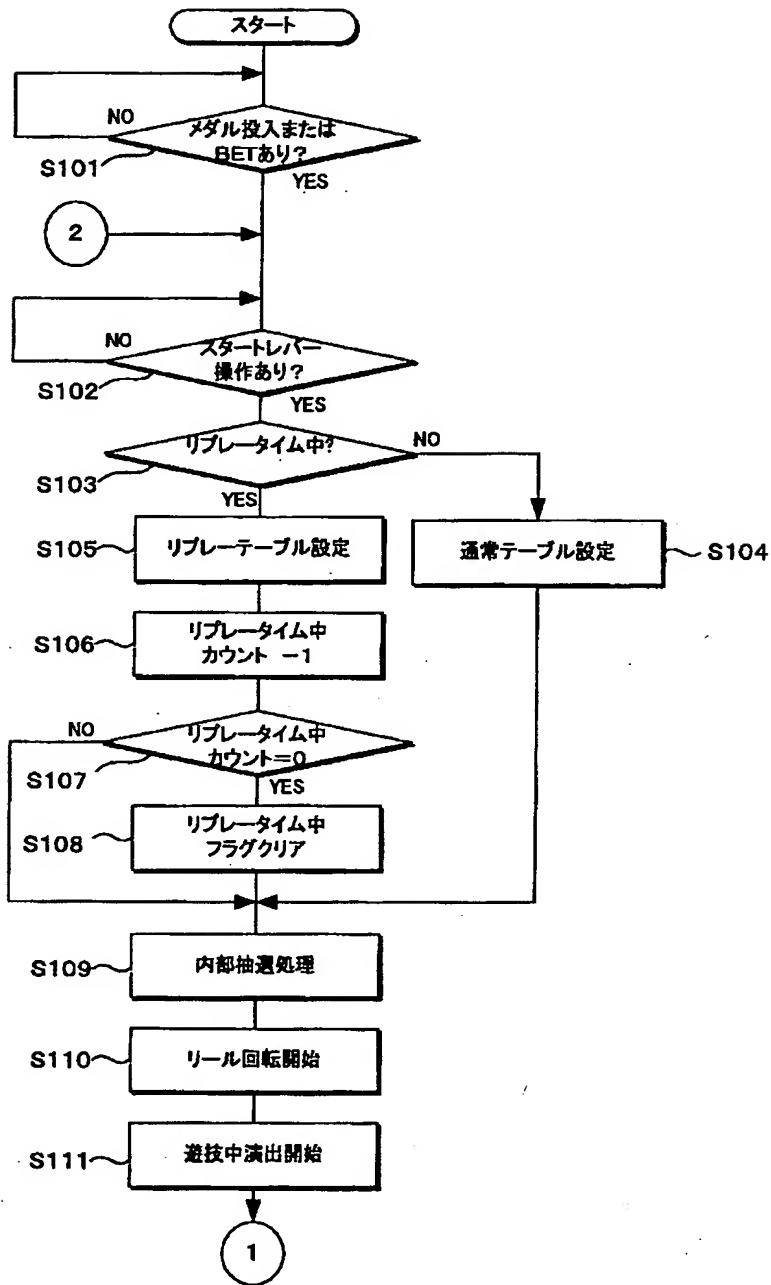
【図3】



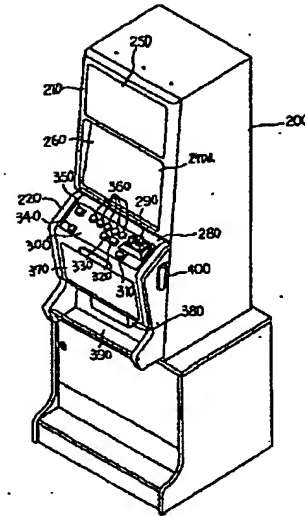
【図6】



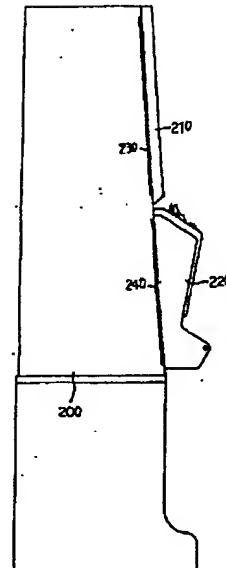
【図4】



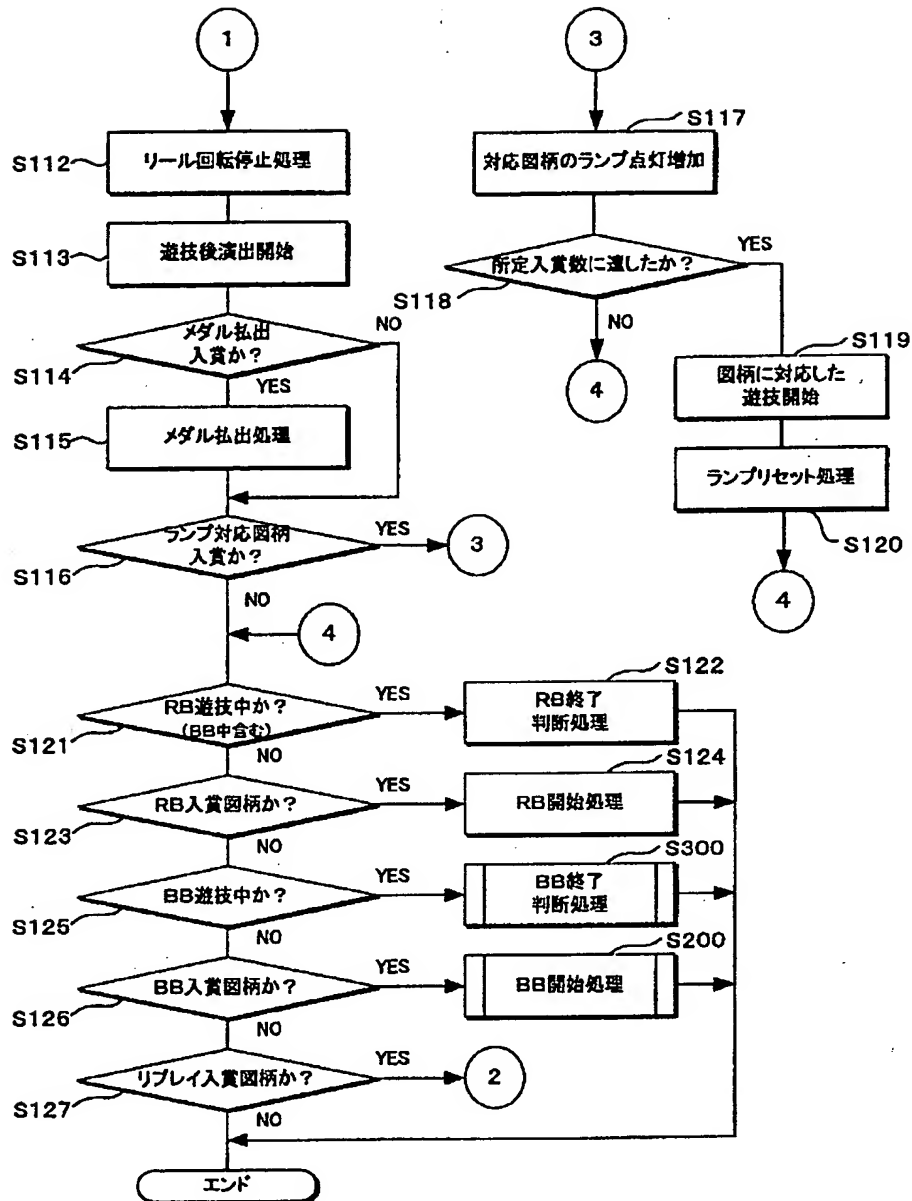
【図10】



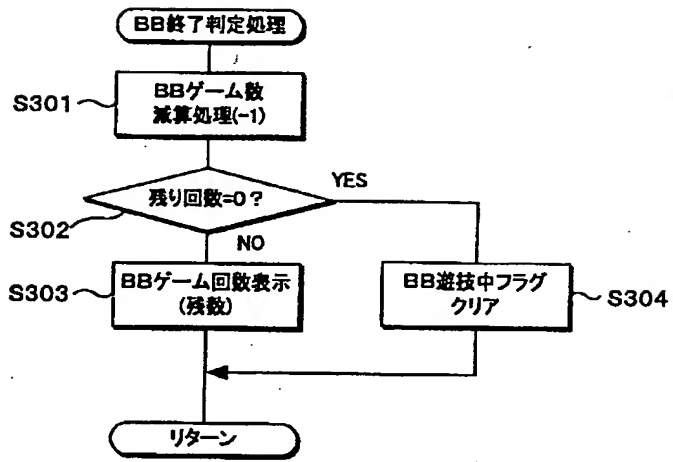
【図11】



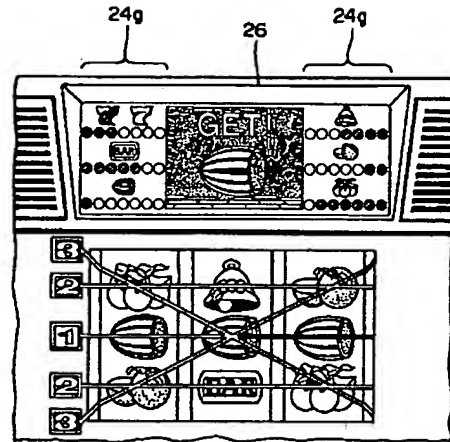
【図5】



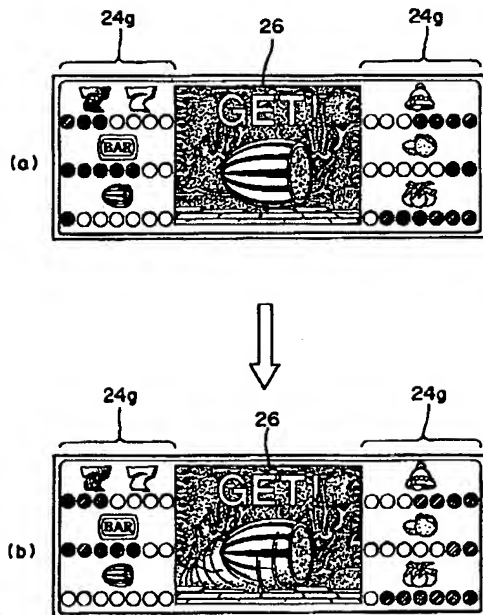
【図7】



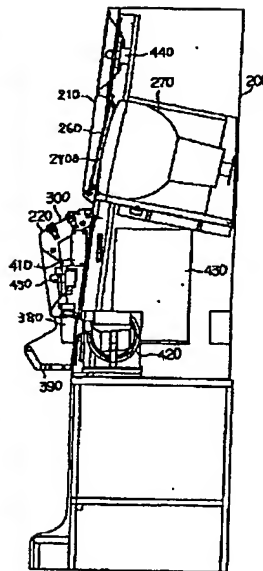
【図8】



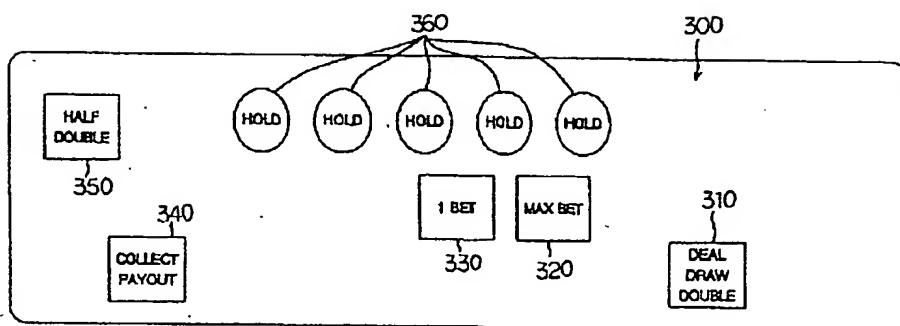
【図9】



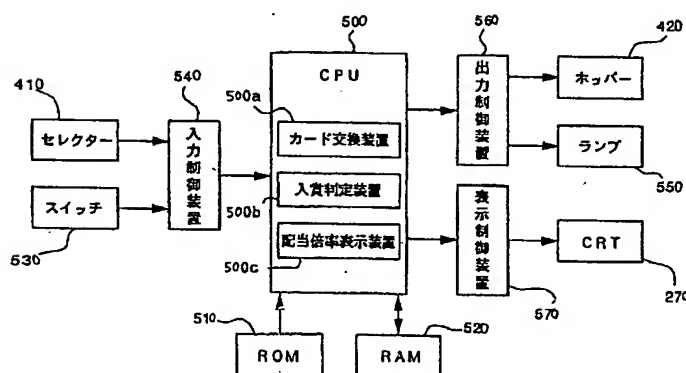
【図12】



【図13】



【図14】



【図15】

